

# LA MINI-ENTREPRISE



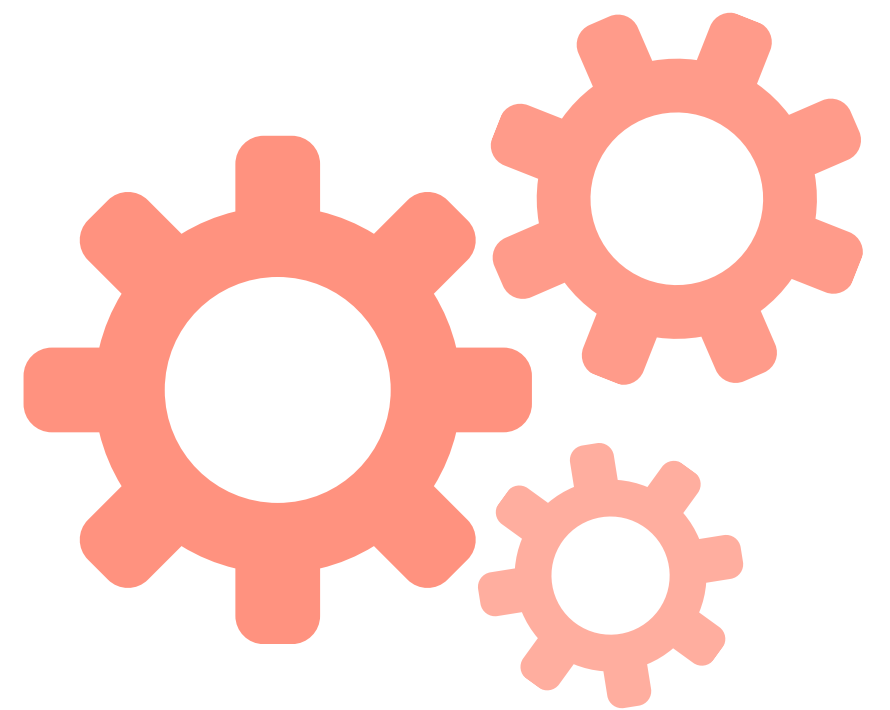
## #DECOUVRIRSESTALENTS

DATE DE LANCEMENT :

DURÉE DE LA MINI  
+/- 90 HEURES

## MATÉRIEL

- Un support pédagogique en ligne sur [www.LJE.be](http://www.LJE.be)
- De quoi noter
- Craies et/ou marqueurs pour l'animateur.trice



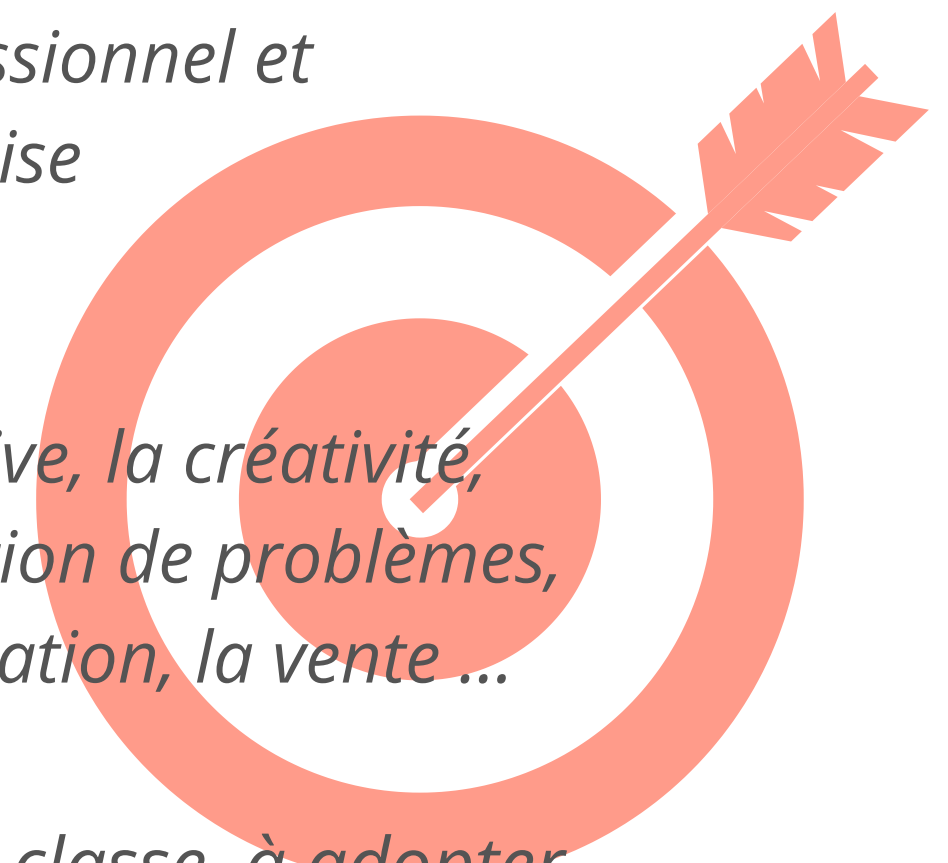
## OBJECTIFS

- Développer les compétences entrepreneuriales des élèves, développer ce qui va leur permettre d'entreprendre leur avenir professionnel et personnel, à travers la création d'une véritable entreprise

Exemples de compétences entrepreneuriales :

la connaissance de soi, la confiance en soi, l'esprit d'initiative, la créativité, l'esprit et le travail d'équipe, l'éloquence, l'agilité, la résolution de problèmes, la gestion d'un projet, la gestion d'un budget, la communication, la vente ...

- Accompagner l'enseignant.e à la prise en main de sa classe, à adopter une pédagogie plus active, à éviter le décrochage scolaire, à intégrer les différences de chacun.e dans un travail commun, à découvrir ses élèves autrement, à faire les ponts avec la matière, à les amener à se projeter dans le futur...



## Etapes-clés de la

- Idéation - brainstorming (recherche de problèmes, de solutions, choix de la solution)
- Concrétisation de l'idée en produit/ service (prototypage, tests, recherche de fournisseurs, création du produit/service final, présentation du projet concrétisé dans les communes (aux parents, proches, professeurs, investisseurs)
- Mise en pratique : vente et communication du produit/service (création de l'identité visuelle de l'entreprise, stratégies de vente et de communication, business plan)
- Bilan final de l'aventure Mini-Entreprise lors d'une cérémonie de clôture

**Bonus** : concours entre Mini-Entreprises, rencontres avec des entrepreneurs, journées de vente, acquisition de labels, événements entre jeunes...!

## Votre présence pendant l'atelier

Nous vous invitons à :

- moduler votre posture selon le mode de prise en main nécessaire à la réalisation du projet : "de la directivité (au démarrage) vers plus d'autonomie", de manière à ce que les élèves s'approprient le projet peu à peu, qu'ils deviennent acteurs du projet et acquièrent les compétences.
- accompagner les élèves lorsqu'ils "échouent" puisque c'est de cette façon qu'ils vont pouvoir apprendre et s'améliorer. C'est normal et vital dans le processus.
- valoriser le travail effectué, les accomplissements réalisés par l'élève, même s'ils vous semblent infimes.

## Voici quelques exemples de réponses pour guider vos élèves dans leur fiche s'ils bloquent :

- Le projet t'a-t-il permis de développer d'autres compétences ?

Exemples : éloquence, gestion de budget, argument de vente, prise de parole en public, adaptabilité...

- Qu'est-ce qui t'a paru compliqué à gérer ?

Exemples : différences d'envie, d'avis, de personnalités, de besoin, de modes de communication...

## ... En préparation du hackathon Boost Your Planet

- Accompagner les élèves afin qu'ils remplissent leur fiche au niveau des compétences, talents, qualités développés pendant la Mini-Entreprise et qu'ils pourront mettre au service de leur équipe lors du hackathon et de leurs projets personnels.

## Contact :

Samuel D'Ours, chargé de projet Boost Your Talent chez Les Jeunes Entreprises :

- [samuel@lje.be](mailto:samuel@lje.be)

